Профессионал

Это довольно странно, когда твоя постоянная, с 9-до-5 работа — охотиться на монстров. Но, это работа, за которую я взялся, когда надел эту форму. Отличная зарплата, хорошие бонусы. Как говорится, "для этой работы сумасшествие не обязательно, но весьма полезно".

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своего профессионала, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, Контору, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один иэ каждого списка

- Мужчина, женщина, скрыто
- Точёное лицо, лицо в шрамах, небритое лицо, мягкое лицо, молодое лицо, старое лицо, решительное лицо
- Шитый на заказ костюм, потрёпанный костюм, превосходный костюм, рабочий комбинезон, боевое снаряжение, лабораторный халат.

Рейтинги, выбери одну строку

- ☐ Очарование =0, Хладнокровие +2, Проницательность -1, Стойкость +2, Потусторонность -1
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +2, Проницательность +1, Стойкость +1, Потусторонность =0
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие +2, Проницательность +1, Стойкость -1, Потусторонность =0
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +2, Проницательность +1, Стойкость =0, Потусторонность =0
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие +2, Проницательность +2, Стойкость -1, Потусторонность =0

Контора

Реши, на кого ты работаешь. Кто они — тайная правительственная организация, секретное воинское подразделе, особый отряд полиции, чей-то личный крестовый поход, корпорация, команда учёных, или что?
Является ли целью агентства: уничтожать монстров, изучать сверхъестественное, защищать людей, набираться сил, или что-то ещё?
Выбери два тега ресурсов, и два тега источников геморроя:

Ресурсы (выбери два):

- ☐ Хорошо вооружены
- ☐ Хорошо финансируются
- ☐ Суровые тренировки
- ☐ Прикрытие "наверху"
- ☐ Поддельные личности
- ☐ Офисы повсюду
- ☐ Хорошая разведка
- ☐ Признаваемый авторитет
- ☐ Безумные гаджеты
- ☐ Команды поддержки

Источники геморроя (выбери два):

- ☐ Неясные мотивы
- ☐ Бюрократичность
- ☐ Тайная иерархия
- ☐ Непонятные миссии
- ☐ Агрессивное начальство
- ☐ Соперничество департаментов
- ☐ Сокращения бюджета
- ☐ Политика "не брать пленных"
- ☐ Политика "брать живьём"

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и четыре хода профессионала

Ты получаешь этот:

- Когда ты **взаимодействуешь с Конторой**, запрашивая помощь или снаряжение, или извиняясь за провал, брось +Проницательность. На 10+ ты в порядке — твой запрос на людей или снаряжение одобрен, или твой промах не замечен. На 7-9, всё не столь прекрасно. Начальство тебя потрепало, и последствия неизбежны, но ты получаешь, что тебе нужно для работы. При провале тебя прижали: может быть, ты временно отстранён от работы, может быть находишься под расследованием, или же просто впал в немилость. Ты определённо не получишь никакой помощи, пока не разберёшься с этим.

Затем выбери три из этих:

- ☐ **Замести под ковёр**: если ты хочешь, ты можешь получить бонус до +3 на действия под угрозой. За каждый +1, который ты используешь, хранитель получает 1 запас. Этот запас может быть затем потрачен, что бы дать тебе -1 за каждый потраченный пункт на любой другой ход, кроме "действовать под угрозой"
- ☐ **Невозмутимый**: получи +1 Хладнокровия (максимум +3)
- ☐ **Готовность к бою**: Ты всегда в курсе, что происходит вокруг тебя, и к чему надо быть готовым. Получи +1 броню (максимум 2 брони) сверху любой, которую ты получаешь от снаряжения.
- ☐ **Своих не бросаем**: в бою, когда ты помогаешь кому-либо сбежать, брось +Проницательность. На 10+ ты вывел их без проблем. На 7-9 ты или вывел их, или не получил урона, твой выбор. При провале ты не сумел их вывести и привлёк враждебное внимание.
- ☐ **Тактический гений**: когда ты оцениваешь ситуацию, ты можешь бросать +Хладнокровие вместо +Проницательности.
- ☐ **Медик**: у тебя есть полноценный набор для первой помощи, и соответствующая подготовка. Когда ты оказываешь первую помощь, брось +Хладнокровие. На 10+ пациент стабилизирован и излечены 2 урона. На 7-9 выбери одно: вылечить 2 урона или стабилизировать ранения. При провале ты причиняешь 1 урона дополнительно. Этот ход применяется вместо обычного оказания первой помощи.
- ☐ **Мобильность**: у тебя есть грузовик, фургон, или легковая машина, приспособленная к охоте на монстров. Выбери две хорошие и одну плохую её стороны:

  Хорошие стороны: вместительная, оборудование для слежки, быстрая, незаметная, устрашающая, классическая, медицинское оборудование, место для сна, инструменты, скрытое оружие, не опознаваемая, бронированная (+1 брони внутри), крепкая, клетка для монстров.

  Плохие стороны: громкая, бросающаяся в глаза, темпераментная, побитая, пожирательница бензина, некомфортная, медленная, старая.

Снаряжение

Выбери одно серьёзное оружие и два обычных оружия.

Ты получаешь либо бронежилет 1 броня скрытая) или боевую броню (2 брони тяжёлая) для защиты.

Серьёзное оружие (выбери одно):

- ☐ Штурмовая винтовка (3 урона далеко область громкое перезарядка)
- ☐ Гранатомёт (4 урона далеко область кровавое громкое перезарядка)
- ☐ Снайперская винтовка (4 урона далеко)
- ☐ Гранаты (4 урона близко область кровавое громкое)
- ☐ Пистолет-пулемёт (3 урона близко область громкое перезарядка)

Обычное оружие (выбери 2):

- ☐ Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- ☐ Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- ☐ Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)
- ☐ Дробовик (3 урона близко кровавый)
- ☐ Большой нож (1 урон рука)

Знакомство
Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего крепкого орешка по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История
Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	У ваших отношений есть романтический потенциал. Но пока это далеко не зашло.	
	Он — в списках особого внимания конторы, и ты приглядываешь за ним.	
	Вы родственники. Скажи ему, насколько близкие.	
	Вы встретились в ходе миссии и вместе неофициально работали. Успешно.	
	Он раньше работал вместе с конторой, и произвёл отличное впечатление.	
	Вы были друзьями в пору тренировок, прежде, чем ты попал в контору. Это могло быть в армии, в полиции, или в какой-то безумной школе: обсудите детали между собой.	
	Он вытащил тебя (и может быть твою команду) из покатившегося в полный ад задания.	
	Однажды ты получил команду "разобраться с ним" как с угрозой деятельности конторы. Скажи ему, что ты сделал с этой ситуацией.	

Удача
Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.
ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход профессионала:
Когда ты тратишь удачу, твоя следующая миссия от конторы будет полна конторского геморроя.

Урон
Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"
ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня
Опыт: □□□□□
Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.
Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +2
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +3
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Очарования, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход профессионала
- □ Возьми ещё один ход профессионала
- □ Получи под своё начало команду охотников на монстров из конторы
- □ Добавь ещё один тэг ресурса конторе или измени источник геморроя
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:
- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Сделай всех или некоторых из других охотников сотрудниками конторы. Они получают ход **"взаимодействовать с конторой"**, а также зарплату и бонусы.

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)